

UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENGHAFA MELALUI PERMAINAN PUZZLE KATA PADA KELOMPOK B TK PERTIWI 03 KALING TASIKMADU TAHUN AJARAN 2014/2015

Rigma Mullya Vita Pratiwi¹, Suharno², Peduk Rintayati²

¹Program Studi PG-PAUD, Universitas Sebelas Maret

²Program studi PGSD, Universitas Sebelas Maret

e-mail: rigmamulya@gmail.com, suharno.52@gmail.com, pedukrintayati@ymail.com

ABSTRAK: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menghafal kosakata pada anak kelompok B TK Pertiwi 03 Kaling Tahun Ajaran 2014/ 2015. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dan setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B TK Pertiwi 03 Kaling Tasikmadu Karanganyar yang berjumlah 27 anak. Sumber data berasal dari data primer dan data sekunder. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi dan tes. Validitas data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari tiga alur kegiatan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan dari pratindakan dengan persentase ketuntasan sebesar 44,44%, meningkat pada siklus I dengan persentase ketuntasan mencapai 55,55%, dan meningkat pada siklus II persentase ketuntasan anak meningkat menjadi 85,18%. Simpulan dari penelitian ini adalah melalui permainan puzzle kata dapat meningkatkan keterampilan menghafal.

Kata kunci: Keterampilan Menghafal, Puzzle Kata

ABSTRACT: This research aims to improve the skills of memorizing vocabulary in children in group B TK Pertiwi 03 Kaling School Year 2014 / 2015. This research is a class action (PTK). This study was conducted in two cycles, and each cycle consisting of planning, action, observation, and reflection. The subjects were children in group B TK Pertiwi 03 Kaling Tasikmadu Karanganyar totaling 27 children. Source of data derived from primary data and secondary data. Data collection technique used observation, interviews, documentation and testing. The validity of the source data using triangulation and triangulation techniques. Analysis of the data used in this study part of three grooves activity: data reduction, data presentation, and conclusion. The results showed an increase of pratindakan with the percentage of completeness of 44.44%, an increase in the first cycle with the completeness percentage reached 55.55%, and increased in the second cycle of children completeness percentage increased to 85.18%. Conclusions from this research is through word puzzle game can improve memorization skills.

Keywords: Skills Memorization, Word Puzzle

PENDAHULUAN

Perkembangan bahasa merupakan salah satu perkembangan anak yang sangat penting dan harus di perhatikan sejak dini. Teori nativisme oleh Chomsky mengutarakan bahwa bahasa sudah ada di dalam diri anak, pada saat seorang anak lahir, ia telah memiliki seperangkat kemampuan berbahasa yang disebut dengan tata bahasa umum dan universal grammar (Wardiah, 2014: 2). Meskipun pengetahuan yang ada dalam diri anak tidak mendapatkan banyak rangsangan anak akan tetap dapat mempelajarinya. Anak tidak sekedar meniru bahasa yang dia dengarkan, tapi ia juga mampu menarik kesimpulan dari pola yang ada, hal ini karena anak mampu memiliki sistem bahasa yang disebut perangkat penguasaan bahasa (*Language Acquisition Devise/ LAD*). Pada masa sekarang permasalahan bahasa bagi anak usia dini terutama yang berkaitan dengan kemampuan menghafal terkait erat dengan apa yang mereka

lihat dan mereka dengar. Kadang-kadang anak masih sangat sulit mengingat dan menghafal sesuatu.

Dari hasil observasi pada anak kelompok B di TK Pertiwi 03 Kaling didapatkan bahwa kemampuan anak dalam menghafal kosakata masih rendah. Hal ini dapat dilihat saat anak diminta untuk menyebutkan kata-kata seperti nama binatang dan buah-buahan. Hanya 12 anak saja atau sebesar 44,44% yang mampu menyebutkan dengan tepat. Sedangkan 15 anak yang lainnya atau sebesar 55,55% masih kurang tepat dalam menyebutkan kata-kata yang diminta oleh guru. Dari hasil *pretest* tersebut maka dibutuhkan media yang lebih menarik untuk digunakan dalam pembelajaran menghafal kosakata. Salah satu solusi media yang digunakan ialah dengan permainan *puzzle* kata.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan berbahasa anak dalam menghafal kosakata yaitu dengan metode bermain sambil belajar dengan permainan *puzzle* kata. Permainan ini dapat memperjelas penyajian materi pada anak dan meningkatkan motivasi belajar anak. Anak terlibat secara langsung dalam permainan ini, sehingga pembelajaran akan lebih bermanfaat dan bermakna. Semua itu akan memotivasi anak untuk belajar secara aktif dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah apakah permainan *puzzle* kata dapat meningkatkan keterampilan menghafal pada kelompok B TK Pertiwi 03 Kaling Kecamatan Tasikmadu Kabupaten Karanganyar tahun ajaran 2014/ 2015?. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan menghafal melalui permainan *puzzle* kata pada kelompok B TK Pertiwi 03 Kaling Kecamatan Tasikmadu Kabupaten Karanganyar tahun 2014/2015.

Subori dikutip oleh Hasanah dan Pratiwi (2014: 58) menghafal erat hubungannya dengan proses mengingat, yaitu proses menerima, menyimpan dan memproduksi tanggapan-tanggapan yang telah diperolehnya melalui pengamatan (antara lain melalui belajar). Menghafal adalah kemampuan untuk memproduksi tanggapan-tanggapan yang telah tersimpan secara cepat dan tepat, sesuai dengan tanggapan-tanggapan yang diterimanya.

Bermain dapat diartikan sebagai sebuah kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir (Musfiroh, 2005: 2). Bermain, atau permainan sebagai aktivitas terkait dengan keseluruhan diri anak. Rismawati menyatakan bahwa aktivitas-aktivitas bermain dapat memberikan stimulasi maksimal bagi otak anak (Faradiyah 2013: 26). Melalui bermain dapat mempengaruhi seluruh aspek perkembangan anak.

Media *puzzle* merupakan alat permainan edukatif yang menyenangkan yang bisa digunakan untuk mengembangkan kemampuan berfikir atau kemampuan kognitif anak untuk memecahkan suatu masalah (Trisyana dan Reza, 2013 : 2). *Puzzle* dapat membantu anak untuk memahami suatu persoalan dengan mudah dan cepat. *Puzzle* merupakan sarana menarik untuk belajar tentang bentuk, warna, dan hubungan benda-benda, yang termasuk *puzzle* adalah berbagai benda tiga dimensi yang bisa dibongkar-pasang oleh anak. Rasa puas yang dialami anak karena mampu memecahkan masalah merupakan salah satu manfaat *puzzle*. Selain itu, bermain dengan *puzzle* juga mempertajam persepsi anak tentang gambar, warna, dan benda-benda.

Penelitian yang relevan dan dijadikan sebagai acuan ialah penelitian Lestari, Raga, Sudatha (2014) dengan penelitiannya yang berjudul “Penerapan metode bermain berbantuan media *puzzle* angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam pengenalan bilangan pada anak kelompok B1 semester II di TK Kemala Bayangkari 5 Klungkung Tahun Pelajaran 2013/2014”. Simpulan yang terdapat dalam penelitian tersebut ialah terdapat peningkatan

kemampuan kognitif dalam pengenalan bilangan pada anak setelah diterapkan metode bermain berbantuan media *puzzle* angka sebesar 16,66%. Persamaannya dengan penelitian ini ialah pada variabel X dengan menggunakan media *puzzle*. Penelitian relevan yang lainnya ialah dari Pentasari, Novita (2014) dengan penelitian yang berjudul “Penerapan Permainan *Puzzle* untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak kelompok A TK Kartika IV Malang”. Kesamaannya terdapat pada variabel X dengan menggunakan media *puzzle*. Simpulan yang terdapat dalam penelitian tersebut ialah permainan *puzzle* berhasil, dan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok A TK Kartika IV Malang. Penelitian relevan yang terakhir adalah Studi lain oleh Aral, Gursoy, dan Yasar dalam *Procedia - Social and Behavioral Sciences* yang berjudul *An Investigation of the Effect of Puzzle Design on Children's Development Areas 2012*. Relevansi dengan penelitian ini terletak pada penggunaan permainan *puzzle* untuk anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dan masing-masing siklusnya terdiri dari dua pertemuan dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di TK Pertiwi 03 Kaling Tasikmadu Karanganyar Tahun Ajaran 2014/2015 dan dilaksanakan selama enam bulan yakni mulai bulan Januari sampai dengan Juni 2015. Subjek penelitian ialah anak kelompok B TK TK Pertiwi 03 Kaling dengan jumlah peserta didik sebesar 27 anak. Data berasal dari data kualitatif dan kuantitatif, sedangkan sumber data berasal dari sumber data primer dan sekunder. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, pemberian tugas dan dokumentasi. Uji Validitas data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Teknik analisis data menggunakan deskriptif dan analisis interaktif model Miles & Huberman.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan pada keterampilan menghafal kosakata pada anak dengan menggunakan permainan *puzzle* kata. Hal tersebut dapat dilihat pada hasil rekapitulasi yang menunjukkan peningkatan nilai ketuntasan dari *pretest* sampai siklus II. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Peningkatan Nilai Ketuntasan Keterampilan Menghafal Kosakata Dari Pretest Sampai Siklus II.

Nilai	Pra tindakan		Siklus I		Siklus II	
	f	Persentase	f	Persentase	f	Persentase
● (tuntas)	12	44,44%	15	55,55%	23	85,18%
√ (setengah tuntas)	12	44,44%	10	37,03%	3	11,11%
○ (belum tuntas)	4	11,11%	2	7,40%	1	3,70%
Jumlah	27	100%	27	100%	27	100%

Berdasarkan Tabel 1 dapat disimpulkan terjadi peningkatan ketuntasan pada keterampilan menghafal kosakata pada anak menggunakan permainan *puzzle* kata. Dari pra tindakan hingga siklus ke II. Pada kondisi awal pra tindakan dari 27 anak diperoleh 12 anak atau sebanyak 44,44% memperoleh nilai tuntas, 12 anak atau sebanyak 44,44% anak memperoleh nilai setengah tuntas dan sebanyak 3 anak atau sebanyak 11,11% anak memperoleh nilai belum tuntas. Dari hasil pra tindakan kemudian dilakukan tindakan siklus I dengan menggunakan

puzzle kata. Hasil ketuntasan yang diperoleh pada siklus I dapat meningkat dari sebelumnya. Dari 27 anak diperoleh ketuntasan sebanyak 15 anak atau sebesar 55,55% mendapatkan hasil tuntas, sebanyak 10 anak atau sebesar 37,40% mendapatkan hasil setengah tuntas dan sebanyak 2 anak atau sebesar 7,4% mendapatkan hasil belum tuntas. Hasil dari siklus I perolehan nilai ketuntasan belum memenuhi target yang diharapkan maka penelitian dilanjutkan pada siklus II. Pada siklus II diperoleh hasil sebanyak 23 anak atau sebesar 85,18% mendapat nilai tuntas, sebanyak 3 anak atau sebesar 11,11% anak mendapat nilai setengah tuntas dan sebanyak 1 anak atau sebesar 3,70% mendapat nilai belum tuntas. Dengan hasil tersebut maka penelitian untuk meningkatkan keterampilan menghafal kosakata pada kelompok B TK Pertiwi 03 Kaling Tasikmadu dapat dinyatakan berhasil.

Peningkatan hasil keterampilan menghafal kosakata tidak terlepas dari kinerja guru dan aktivitas anak itu sendiri pada saat kegiatan permainan *puzzle* kata. Penilaian kinerja guru dilakukan untuk mengetahui kemampuan guru dalam mengajar dengan menggunakan media *puzzle* kata, sedangkan pengamatan aktivitas anak dilakukan untuk mengetahui sejauh mana minat belajar dan keaktifan anak dalam pembelajaran. Hasil penilaian kinerja guru yang diamati meliputi aspek persiapan kegiatan, pelaksanaan kegiatan dan penutup kegiatan. Sedangkan pada observasi aktivitas anak aspek yang dinilai meliputi aspek keterlaksanaan oleh anak, keaktifan anak dan motivasi belajar anak dalam pembelajaran. Pada aktivitas anak terjadi peningkatan dari pra tindakan sampai siklus II yaitu sebesar 56,67% menjadi 90,00%. Setelah diterapkan permainan *puzzle* kata nilai rata-rata kelas meningkat dari 2,26 menjadi 3,6.

Selain itu peningkatan juga terjadi pada observasi kinerja guru dalam pembelajaran yang dapat dikatakan sangat baik. Peningkatan yang terjadi dikarenakan guru dan anak sudah terbiasa menggunakan permainan *puzzle* kata dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Trisyana dan Reza (2013 : 2) bahwa permainan *puzzle* kata dapat meningkatkan segala aspek keterampilan pada anak. Selain itu studi dari Aral, Gursoy, dan Yasar (2012) menyatakan bahwa *puzzle* dapat mengontrol anak untuk selalu fokus. Dengan media *puzzle* kata tersebut anak juga semakin aktif dalam belajar dan dapat menghafal kosakata dengan baik melalui permainan *puzzle* kata. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan *puzzle* kata dapat meningkatkan keterampilan menghafal kosakata pada anak kelompok B TK Pertiwi 03 Kaling Tahun Ajaran 2014/2015. Anak yang belum mencapai ketuntasan sebelum dikembalikan lagi ke guru kelas dilakukan bimbingan selanjutnya secara khusus.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat diambil kesimpulan bahwa melalui permainan *puzzle* kata dapat meningkatkan keterampilan menghafal kosakata pada peserta didik kelompok B TK Pertiwi 03 Kaling Tahun Ajaran 2014/2015. Data-data yang menunjukkan peningkatan dilihat dari persentase nilai keterampilan menghafal kosa kata ialah tuntas sebanyak 15 anak dari 27 anak atau sebesar 55,55%, setengah tuntas sebanyak 10 anak atau sebesar 37,03%, dan belum tuntas sebanyak 2 anak dari 27 anak atau sebesar 7,40% pada siklus I. Peningkatan terjadi juga pada siklus II yaitu nilai keterampilan menghafal kosakata ialah tuntas sebanyak 23 anak dari 27 anak atau sebesar 85,18%, setengah tuntas sebanyak 3 anak atau sebesar 11,11%, dan belum tuntas sebanyak 1 anak dari 27 anak atau sebesar 3,70%. Hasil ketuntasan pada siklus II dapat melebihi target yang diharapkan yakni 75%, sehingga dalam hal ini penelitian tidak dilanjutkan lagi ke siklus selanjutnya. Dari data tersebut anak yang belum mencapai ketuntasan pada siklus II sebesar 3,70% (1 dari 27 anak) dikembalikan lagi ke guru kelas untuk dilakukan bimbingan. Hasil simpulan penelitian tersebut, dapat diketahui bahwa permainan *puzzle* kata dapat meningkatkan keterampilan menghafal kosakata pada peserta didik kelompok B TK Pertiwi 03 Kaling Tasikmadu Karanganyar Tahun Ajaran 2014/2015.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut: 1) Bagi anak, anak harus lebih meningkatkan motivasi dan frekuensi belajarnya agar anak lebih mudah dalam mengikuti jalannya pembelajaran. Sehingga hasil belajar anak dapat meningkat; 2) Bagi guru, sebaiknya guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam memilih metode pembelajaran. Selain itu dalam memberikan pembelajaran bagi anak hendaknya menggunakan pembelajaran yang menarik dan membuat perhatian anak terpusat seperti permainan *puzzle* kata. 3) Bagi sekolah; sekolah hendaknya dapat memfasilitasi pembelajaran serta memberikan arahan dan bimbingan pada guru dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memberikan pembelajaran yang menarik dengan media yang inovatif dan edukatif seperti *puzzle* kata, dan 4) Bagi peneliti yang akan datang, untuk peneliti yang akan datang diharapkan dapat menciptakan media pembelajaran inovatif yang lebih kreatif untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dalam menghafal kosakata.

DAFTAR PUSTAKA

- Aral, N. Gursoy, F. & Yasar, M. C. (2012). *Procedia - Social and Behavioral Sciences : An Investigation of the Effect of Puzzle Design on Children's Development Areas*. 51, 228–233
- Faradilah, N. (2013). Upaya Meningkatkan Pengenalan Geometri Dengan Permainan Puzzle Bervariasi Pada Kelompok B Tk Al-Hikmah Randudongkal-Pemalang Tahun Ajaran 2012/2013. <https://yhanapratiwi.files.wordpress.com/2014/03/puzzle.pdf>. Diunduh 8 Mei 2015.
- Hasanah, H.N, & Pratiwi, V. (2014). Penerapan Metode Kooperatif Menggunakan Kartu Kalino Untuk Meningkatkan Kemampuan Menghafal Perkalian Pada Siswa Kelas III SD Terpadu Muhammadiyah 1 Besuki Situbondo. <http://jurnal.unars.ac.id/artikel/2014-11-01-83-PENERAPAN%20METODE%20KOOPERATIF%20.pdf>
- Lestari, N.K.A.S., Raga, I.G. & Sudatha, I.G. (2014). Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Puzzle Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dalam Pengenalan Bilangan. <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/viewFile/2970/2461>. Diunduh 23 Maret 2015
- Musfiroh, T. (2005). *Bermain Sambil Belajar Dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta.
- Pentasari, N (2014). Penerapan Permainan Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak kelompok A TK Kartika IV Malang. <http://library.um.ac.id/ptk/index.php?mod=detail&id=63725>. Diunduh 1 april 2015
- Wardiah, D. (2014). *Psikolinguistik Dalam Kemampuan Berbicara Pada Anak Usia Dini*. https://www.google.co.id/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=5&ved=0CD0QFjAEahUKEwi1kPf-z8HHAhVGn5QKHdRNCfk&url=http%3A%2F%2Fwww.univpgri-palembang.ac.id%2Fjurnal%2Findex.php%2Fdidaktika%2Farticle%2Fdownload%2F86%2F64&ei=QAHbVbXwK8a-0gTUm6HIBQ&usg=AFQjCNHhrwUBwMotSP3jZ_8XBKSnpYzWEA.
- Trisyana, S. & Reza, M. (2013). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Puzzle Pada Kelompok B Di TK Siswa Budi I Surabaya. <http://www.scribd.com/doc/148377344/MENINGKATKAN-KEMAMPUAN-KOGNITIF-ANAK->

